



▲ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説 明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべて の取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサ リーの取扱説明書の更新については、http://www.xbox.com/jp/support/をご覧 ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあ ります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光 過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣(けいれん)、手足の筋肉の痙攣 やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発 作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けが をすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。 保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このよう な発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、 ゲームをする前に医師に相談してください。



http://www.xbox.com/ip/live/を参照してください。

♦ Xbox LIVEを利用するために

Xbox LIVEを利用するには、Xbox 360本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVEサービス に加入することが必要です。Xbox LIVE サービスやXbox 360本体とブロードバンド回線の接続に 関する詳細は http://www.xbox.com/jp/をご覧ください。

◆保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVEの各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定すること もできます。詳しくは Xbox 360本体の取扱説明書およびhttp://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。





♦操作方法

ここでは、Xbox 360® コントローラーの操作方法を説明します。

緑色で表示された部分がフィールド画面での操作、青色で表示された部分がバトル画面での操作に なります。



セーブについて

本作は、オートセーブでゲームの進行状況を保存します。オートセーブ中は、画 面左上にセーブアイコンが表示されます。ゲーム中、任意でセーブすることもで きます。フィールドでSTARTボタンを押し、ポーズメニューから「セーブをする」 を選んでください。セーブアイコンが表示されている時は、Xbox 360本体の 電源を切ったり、データ保存機器を外したりしないでください。

※セーブデータ保存には、24MB以上の空き容量が必要です。

♦スタートメニュー

『ファイナルファンタジーXIII-2』のゲームディスクをXbox 360本体にセットします。 その後、タイトル画面にスタートメニューが表示されます。



NEW GAME	ゲームを最初から始めます。バトル離易度を「NORMAL MODE」「EASY MODE」から設定してください。バトルの離易度はコンフィグ (-P.09) でいつでも変更することができます。次に、画面の指示に従って「新規セーブデータ」を作成してください。データ作成には、データ保存機器に28.6MB以上の空き容量が必要です。
つづきから	以前にセーブしたデータの続きからゲームを始めます。
ダウンロード コンテンツ	ダウンロード コンテンツがサービスインするとショップがオープンします。
初心者の館	前作『ファイナルファンタジーXIII』の物語を確認することができます。
特典	実績の獲得などでゲーマーアイコンが手に入ります。
コンフィグ	操作方法の調整や環境設定を行います。(→P.09)

♦メインメニュー

フィールド上でYボタンを押すと、メニュー画面が開きます。

キャラクターの状態や地図の確認、武器・アクセサリの装備変更などはこの画面から行います。 左スティックか方向パッドで項目を選択し、Aボタンで決定します。「装備」画面などでは、 LBとRBでキャラクター表示を切り替えられます。

また、ゲームの進行によって、使用可能なメニューが追加されていきます。



編成&作戦	パラダイム編成や作戦指示などを行います。(→P.30)
クリスタリウム	キャラクターの能力アップやアビリティの修得を行います。(→P.37)
モンスターカスタマイズ	仲間にしたモンスターの名前変更やデコレーションができます。(→P.29)
装備	武器やアクセサリなどの装備変更を行います。
リーダーチェンジ	リーダー(操作キャラクター)の変更ができます。
ステータス	キャラクターの能力や所持アビリティを確認できます。
アイテム	所持している各種アイテムを確認できます。
オートクリップ	ゲーム中に入手した情報を確認できます。
エネミーレポート	バトルで倒したモンスターの情報を確認できます。
フラグメント	これまでに入手した「時の断片」フラグメントを確認できます。(→P.19)
フラグメントスキル	これまでに取得したフラグメントスキルを確認できます。(→P.19)
地図	現在いるエリアの地図を確認できます。(→P.17)
コンフィグ	操作方法の調整や環境設定を行います。(→P.09)

◆コンフィグ

ここでは、フィールドやバトルでのカメラ操作や、字幕表示のON/OFF、バトルの難易度など各種設定を行うことができます。



カメラの操作方法	カメラの操作方法を4つのタイプから設定します。
カメラの操作感度	感度の数字を上下させることで、カメラの操作に対しての反応の大小を設定します。
画面の明るさ	画面の明るさを9段階から設定します。
文字の拡大	字幕やメッセージの文字の大きさを設定します。
字幕の表示	字幕の表示 ON/OFF を設定します。
字幕話者名の表示	会話の字幕に追加される話者の名前の表示 ON/OFF を設定します。
フィールド会話のメッセージの表示	画面左下に表示されるフィールドの会話メッセージの表示 ON/OFF を設定します
ヘルプメッセージの表示	バトルやフィールドでのヘルプメッセージの表示 ON/OFF を設定します。
バトルの難易度	バトルの難易度を「NORMAL MODE」「EASY MODE」から設定します。
バトル開始時のカーソル位置	バトル開始時のカーソル初期位置を2つのタイプから選定します。
バトルのターゲット選択方法	バトルでのターゲット選択方法を2つのタイプから設定します。
NAVIマップの回転方法	画面右上に表示される地図の回転方法を2つのタイプから選択します。
地図の回転方法	地図の回転方法を「北固定」「進行方向」から設定します。

本作では、時代や場所の異なるさまざまな時空 エリアが存在し、プレイヤーは時を越えた冒険を 繰り広げていくことになります。「ヒストリアクロ ス」は、異なる時空エリア(時代と場所)を行き 来するためのボータル的な空間になります。エリ アを移動するには、左スティックか方向パッドで 行きたい「時空エリア」(時代と場所)を選択し、 Aボタンで決定します。旅先で新しいゲートを開 くと、新しい時空エリアが追加されます。



ヒストリアクロスでの操作

LB	ヒストリアクロスのビュー切り替えができます。
RB	ゲートの開閉ができます。(ゲートの開閉には「リバースロック」が必要です)
Y ボタン	メインメニューを開きます。
X ボタン	セーブができます。
左スティック/方向パッド	エリアの選択ができます。

ゲート

時空エリアには複数のゲートが存在することがあり、起動させるゲートによって、次に進むことのできる時空エリアが変化します。ヒストリアクロスで各エリア名の下に表示されるアイコンは、その場所にあるゲートの数を示しています。ゲートが開通して使えるようになると、アイコンの色が変わります。また右下には、入手した「フラグメント」 (→P.19) の数が表示されます。



オーパーツ

各時空エリアにあるゲートを起動するには、鍵となるアイテム「オーパーツ」が必要になります。オーパーツでゲートを起動すると、ヒストリアクロスから新たな時空エリアに行くことができるようになります。オーパーツの中には隠されたものもあるので、モーグリ(→P.16)の力を借りて探し出しましょう。



ゲートの開閉

「リバースロック」を手に入れると、ヒストリアクロスで特定のゲートを閉じることができるようになります。「ゲートを閉じる」と、その時空エリアの歴史の一部がリセットされます。エリアの時間が巻き戻り、ゲートを開いたオーパーツを入手する前の状態に戻るので、過去の事件を再び体験したり、失敗した行動をやり直したりできます。ゲートを閉じた際に関連オーパーツは、「だいなもの」欄から消えます。巻き戻して取得し直すか、ゲートを開けるとで元に戻ります。また、歴史の一部は変動していますので注意してください。巻き戻した時間を元に戻すます。「ゲートを開く」を行います。「ゲートを開く」を行います。「ゲートを開く」を行います。「ゲートを開く」を行います。「ゲートを開く」とで元に戻ります。また、歴史の一部は変動していますので注意してください。巻き戻した時間を元に戻すには「ゲートを開く」を行います。「ゲートを開じる(時間を巻き戻す)」「ゲートを開く(時間を進める)」には、時空エリアを選択してRBを押してください。





フィールドからヒストリアクロスへ

フィールドでSTARTボタンを押してボーズメニューを開くことで、「ヒストリアクロスに戻る」ことができます。ただし、選択肢が表示されないタイミングでは戻ることができません。また、ヒストリアクロスに戻るとオートセーブが行われ、それまでのゲームの進行状況がセーブデータに保存されます。

※セーブデータをロードすると、ヒストリアクロスからゲームが再開されます。時空エリアを選べば、セーブされた地点からエピソードの続きを遊ぶことができます。

10

♦フィールド

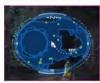
ここでは、フィールド画面に表示されるさまざまな情報の見方について説明します。

フィールド画面の見方



- ①リーダー(操作)キャラクター … 現在操作しているキャラクターです。メニュー画面の「リーダー チェンジ」で操作キャラクターを変更できます。
- ②NAVIマップ ··· 画面右上に表示される地図で、操作キャラクターの現在地や目的地、ゲートや ショップなどの位置が表示されます。BACKボタンで、マップ表示のON/OFFを切り替えられます。

NAVI マップ アイコン













仲間キャラクター (モーグリ)





テレポの石碑



入手済トレジャー

敵とのエンカウント

フィールド移動中にモンスターが出現すると、 「モーグリクロック」が画面に表示されます。モー グリクロックは敵の状態を察知し、ゲージの色で 危険度を知らせてくれます。キャラクターは、地 面に表示されたサークル状の「クロックエリア」 内の敵を攻撃できます。タイムアップになる前に 敵を見つけ、正面にとらえてAボタンでアタック しましょう。敵から一定間隔離れて、敵が消える と、クロックエリアが小さくなりバトルを回避する こともできます。



モーグリクロック(緑色ゲージ)

敵が動かず、「奇襲攻撃」ができます。ここで敵にアタックが成功すれば、プレイ ヤーに有利な状態でバトルがスタートします。



モーグリクロック(黄色ゲージ)

敵が動き始めて、接触される危険があります。ここで敵に接触されると、通常の 状態でバトルがスタートします。



モーグリクロック(赤色ゲージ)

敵に不意打ちされた状態でバトルがスタートします。ポーズメニューからのリス タートも使用できなくなります。



アタック成功でパトルを有利に進めよう



モーグリクロックが緑色のゲージのときに、敵に向かってAボタンを押しアタッ クが成功すると、奇襲攻撃(チェーンボーナスの上昇、ヘイスト状態)が発動し、 有利にバトルをスタートすることができます。敵に触れただけの場合は通常の バトルスタートになりますので、積極的にアタックを狙っていきましょう。

人々との会話

フィールドにいる人物に近づくと、声が聞こえてきたり、語りかけてくることがあります。会話は自動的に行われ、画面左下に表示されるので特に操作は必要ありません。ときにはキャラクターを操作して話しかける場面もありますが、その場合は人物に近づくと[TALK] サインが表示されるので、Aボタンで話しかけてください。近くに2人以上の話しかけられる人物がいる場合は、方向バッドの左右でTALK サインの切り替えができます。



ライブトリガー

会話やイベントの途中で、「ライブトリガー」という モードに入ることがあります。ここで選択肢に対 応したボタンを押すと、自分の行動や、相手へ の返答を選ぶことができます。会話の内容に よっては、同じライブトリガーで選択を何度でもや り直せます。また、一定の条件を満たさないと現 れない、特別な選択肢もあります。いろいろなラ イブトリガーで選択をするうちに歴史の変更が蓄 積され、時空の彼方からトレジャーボックスやア イテムが現れることがあります。ライブトリガーの 選択で、時空に秘められた宝物を発見しましょう。



ジャンプ

フィールド上の道をふさぐ小さな段差や障害物は、Bボタンでジャンプすることで飛び越えることができます。また、大きな段差でも近くに青く光るリングがあれば、それに乗ってBボタンを押すことで自動的に大きくジャンプし、飛び越えることが可能です。



点在する仕掛け

フィールド上には、近づくと各種のサインが表示されるスイッチ類が置かれています。これらはAボタンで仕掛けを操作できたりします。ただし、中には特定のアイテムが必要だったり、そのままでは操作できないものもあります。そんな場合は、周りをよく調べたり、モーグリをうまく使ってスイッチを起動させてみましょう。



トレジャーボックス

フィールド上に置かれたトレジャーボックスを見つけて、近くでAボタンを押すと中にあるアイテムやギルを入手できます。トレジャーボックスの中には隠された状態で置かれているものもありますが、その場合はモーグリの探索能力(→P.16)を使うことで発見できるようになります。



チョコボでの移動

チョコボは乗用の鳥です。「ギサールの野菜」を持った状態で Aボタンでターゲットすると、乗って移動することができます。乗っている間は、敵との戦闘が発生しません。素早く安全に移動したい時は、チョコボに乗ってみましょう。またチョコボがいない場所でも、探索を続けていると、チョコボが現れることもあります。



モーグリの探索能力

剣と弓に変身してセラを守るモーグリには、フィー ルドにあるアイテムを探索する能力もあります。

モーグリサーチ

モーグリハント

ゲートを開く鍵になる「オーパーツ」やトレジャーボックスを探すには、 モーグリの頭のポンポンに注目しましょう。ポンポンが反応して光る場 所を見つけたら、近づいてAボタンで調べてみてください。

近くに隠されたアイテムがあれば、モーグリの頭のポンポンが激しく 輝きだします。モーグリがその付近に飛んで行きますので、RBで探 索を頼んでみましょう。モーグリの周囲に隠されたアイテムがある場 合は、それが姿を見せて、入手できるようになります。隠されたアイテ ムの中には、ゲームの進行に必要なものなどさまざまなものが存在 します。

※モーグリハントの範囲内に騙されたアイテムが2個以上あっても、1回につき1個だけし か反応しません。



モーグリ投げ

ストーリーを進めて特定のイベントを終えると、「モーグリ投げ」ができ るようになります。LBでモーグリをつかみ、右スティックで方向を定め てRBを押すと、モーグリを放り投げます。モーグリはその先で探索を 行い、うまく行けばアイテムを入手することができます。ただし、モー グリが遠くにいるときに敵が現れると、警告が遅れてモーグリクロック があっという間に回ってしまいますので、敵がいる場所で使う時は注 意してください。





地図

地図では、プレイヤーの現在地や目的地、周辺の状況などを確認できます。また画面左側には、現在 受けている依頼や行動目的なども表示されますので、新たなエリアに移動したときには、地図を確認し ながら行動すると良いでしょう。新しいエリアの地図は、トレジャーボックスから入手したり、人々からも らえたりします。地図を表示するにはフィールドでXボタンを押すか、Yボタンでメインメニューを開き、そこ から「地図」を選択してください。



地図アイコン

















テレポの石碑

地図での操作

左スティック	地図表示位置の移動	
右スティック	地図のズーム表示	
左スティック ボタン(左スティックを押す)	現在地を中心にした表示に戻る	

チョコリーナショップ

さまざまな時空エリアに現れる謎の行商人「チョコリーナ」に話しかけると、アイテムの売買ができます。また特定の「素材」を渡し、手数料を支払うと、特別な武器やアクセサリを作ってもらえます。ショップメニューで欲しいアイテムを見つけたら、値段だけでなく、どんな素材が必要かを確認しましょう。



戦闘アイテム	ポーションやフェニックスの尾などの戦闘用アイテムを売買できます。
モンスター成長アイテム	モンスターの成長に必要なアイテムの売買ができます。
武器	パーティーキャラクターの装備武器を購入できます。 購入にはギル(お金)のほかに特定の素材が必要な場合があります。
アクセサリ	パーティーキャラクターの装備アクセサリを購入できます。 購入にはギル(お金)のほかに特定の業材が必要な場合があります。
素材	所持している秦材を売ることができます。
掘り出しもの	各エリアによって異なる限定商品を購入することができます。

アクセサリ装備について

アクセサリを装備すると、キャラクターのさまざまな能力が強化されます。アクセサリは複数身につけることができますが、アクセサリの「装備コスト」の合計がキャラクターの「装備能力」を超えてしまうと、装備できなくなります。「装備能力」はキャラクターを特定の段階まで成長させると、増やすことができます。



- 時の断片「フラグメント」 -

さまざまな時代や場所での時の矛盾を解決していくと、「フラグメント」と呼ばれるアイテムが手に入ることがあります。フラグメントは時の記憶を宿したかけらで、入手すると貴重な知識に触れることができます。世界の歴史には160個のフラグメントが隠されています。



依頼

各時空エリアに生活している人たちと会話するときに、「依頼」を受けるかどうかの選択肢が発生することがあります。依頼の内容は特定のアイテムの探索や、モンスターの討伐などさまざまです。依頼を達成することで、フラグメントやクリスタルポイントなどの報酬を受け取ることができます。



プラグメントスキル

フラグメントがたくさん集まってきたら、逸楽の宮殿 「ザナドゥ」(→P.20) にいるチョコボシスターのところへ行ってみましょう。女神の祝福により、「フラグメントスキル」という新たな能力が目覚めることがあります。フラグメントスキルには、チョコボに乗ったときの音楽を変更するものやモーグリの能力をアップさせるものなど、通常のアビリティとは異なるものが用意されています。



逸楽の宮殿「ザナドゥ」

時空の果てにある逸楽の宮殿「ザナドゥ」では、カジノコインを使って遊べるゲームが用意されています。カジノコインは「交換所」でギルを支払うことで入手してください。コインをたくさん貯めると、ここでしか手に入らないさまざまな賞品と交換することができます。



スロットマシン

回転する3つのリールをタイミングよくボタンを押して止めていき、横 か斜めの方向に同じ絵柄が並べば、投入したコインが増えて戻って きます。払い戻しの倍率は、絵柄や並び方によって異なります。はじ めはコインを5枚ずつしか入れられませんが、スロットが成功するに つれて投入できる額が増えていきます。



チョコボレース

チョコボレースとは、仲間のチョコボをレースに出走させ、上位を狙う 参加型のアトラウションです。自分のチョコボの順位に応じてコイン や賞品を得られるほか、ライバルチョコボのなかから1着になるチョ コボを予想してコインを賭けることもできます。なお、レースに参加す るために預けたチョコボは、その間バルルに参加できません。



競走チョコボについて

競走チョコボの能力の見方は、以下の通りです。

スピード:より短い距離で力を発揮します。

スタミナ:より長い距離で力を発揮します。

RP:レースに出走するごとに消費するいわば「選手寿命」です。ポイントが不足して出走できるレースがなくなったときは、引退させるしかありません。

スキル:チョコボの特殊能力です。Yボタンで詳細を確認できます。



出走レース

チョコボレースは5つのクラスに分けられています。はじめは初級の チョコボが集う「コケーンクラス」からスタートし、条件を満たせば、次 のクラスが解放され、出走レースのリストに並ぶようになります。上 位のクラスを開放する条件とは、基準タイム以上でレースに勝利す ることです。



出走表

出走表では、自分のチョコボに作戦指示やアイテムをあげたり、ほかのチョコボたちにコインを賭けることができます。作戦には「先行 逃げ切り」や「後方待機」など4種類があり、自分のチョコボの作戦 は変更可能です。



チョコボを引き取る

RPが不足して出走できるレースがなくなったときは、チョコボを引き取って引退させることになります。引退時の成績が良ければ、歴代記録に残ります。



レース中のアクション

レース中は、いくつかのアクションでチョコボをコントロールすること ができます。

スタートダッシュ:ゲートが開くタイミングでAボタンを押します。

ブースト:レース中にAボタンを押し、画面右下のブーストゲージを消費することでスピードを上げることができます。

カメラ操作:LBでチョコボを正面から映します。またRBでチョコボ を後方から映します。



時の迷宮

時空の狭間には、「時の迷宮」と呼ばれる正体 不明の空間が存在します。ここから元の世界に 戻るには、クリスタルの与える謎「パラドクス」を 解かなければなりません。パラドクスには、一度 通過すると消えてしまう床の上をうまく進んで行く 「消え去る床」など難易度が違う数種類のパター ンがあります。



♦バトル

ここでは、バトル画面に表示される情報の見方や、バトルに関するシステムについて説明します。

- バトル画面の見方



- ①ヘルプメッセージ ··· 選択中のコマンドなどについての説明が表示されます。メインメニューの 「コンフィグ」で、表示のON/OFFを設定できます。
- ③パラダイム … 現在設定しているパラダイムが表示されます。(→P.30)
- ④ATB(アクティブタイムバトル)ゲージ … ATBゲージとストックしたコマンドが表示されます。 (→P.24)
- ③コマンド … キャラクターが使用できる「こうげき」や「アビリティ」「リーダーチェンジ」などのコマンド が表示されます。 (→P.25)



- ②敵モンスターのステータス ··· 敵モンスターのHPなどが表示されます。
- ※モンスター名 … モンスターの名前が表示されます。
- ® HPゲージ … モンスターの残りHPを確認できます。
- ⑥チェーンゲージ … 敵に攻撃を命中させることでたまっていきます。(→P.26)



- ⑥パーティーキャラクターのステータス … 各キャラクターのさまざまな情報が表示されます。
- ※キャラクター名 … キャラクター、仲間モンスターの名前が表示されます。
- ®ロール … キャラクター、仲間モンスターに設定されたロール (役割) が表示されます。(→P.32)
- ⑥ HPゲージ ··· キャラクターの残りHPが表示されます。リーダー(プレイヤー操作キャラクター)のHPが0になってしまうと一方のキャラクターが自動的にリーダーとなります。二人のキャラクターのHPが0になってしまうと、GAME OVERになります。

バトルの基本

フィールドでモンスターとエンカウント (→P.13) すると、バトルが始まります。 バトル中はリアルタイムで 時間が流れ、キャラクターは時間経過とともにたまっていく ATB (アクティブタイムバトル) ゲージを消 費して行動していきます。

1.コマンドのストック

ATBゲージは複数のスロットに分かれていて、スロットの数だけ、一度 にコマンドをストックすることができます。コマンド名の横の数値はATB ゲージの消費コストです。複数のコマンドを連続して実行するときは、 消費コストの合計分までゲージがたまるのを待つ必要があります。



2.ターゲットの選択

コマンドをストックした後に、実行するターゲットを選択してAボタンを押すと、コマンドを実行します。複数の敵と戦うときは、方向パッドでターゲットを選び、Aボタンで決定してください。



3.オートコマンド

行動内容をオート (お任せ) にしたいときには、コマンドメニューの一番上に表示されるオートコマンドを選択してください。オートコマンドはリーダーに設定されたロール (P.32) によってコマンド名や行動内容が変わります。たとえば、ロールが ATTACKER (アタッカー) の場合はオートコマンドが「こうげき」になり、ターゲットを決めれば自動的にその敵に通常攻撃を実行します。



コマンド入力テクニック

一度入力したコマンドは、実行前なら日ボタンで取り消せます。また、Yボタンで たまっているATBゲージ分のコマンドをすぐ実行できます。1コマンドだけ実行し たいときなども、Yボタンでストックするコマンドの数を少なくできます。「コマン ドリから左スティックを右に倒すか、方向バッド右で「リピート」を選ぶと、前回と 同じコマンドをすばやく入力できます。



各コマンドには、使用するためのATBゲージ消費コストが設定されています。消費コストが3のコマンドを実行するためには、ATBゲージを3スロット分以上ためる必要があります。



オートコマンド	リーダーに設定されたロールに合わせて、自動的にコマンドを選びます。 コマンド名は、各ロール専用のものが表示されます。	
コマンド	各キャラクターごとに使用できるコマンドを選びます。	
アイテム	戦闘アイテムを使用します。ATBゲージを消費せずに実行できます。	
リーダーチェンジ	リーダー (操作キャラクター) の変更を行います。	

アビリティ

レベルアップによってキャラクターが修得したさまざまなアビリティも、必要な消費コスト分までATBゲージをため、コマンドで選択することで実行できます。アビリティには魔法や技のようにコマンドで選択することで発動するものと、修得すれば自動的にその効果を発揮するタイプの2種類があります。



ライブラとエネミーレポート

バトル中に、RBで敵の情報を表示する「ライブラ」が使えます。敵の情報は徐々に明らかになっていきますが、アイテム「ライブラスコープ」を使用すれば、一気にすべての情報がわかります。敵の情報が判明すると、仲間が弱点をつくように考えて行動しますので、戦闘を有利に進められます。集めた敵の情報は、メインメニュー「エネミーレポート」で確認できます。



チェーンとプレイク

酸に攻撃を命中させると、画面右上の「チェーンゲージ」がたまっていきます。ゲージは時間の経過とともにたまっていきますが、集中攻撃でゲージをためていくと、ゲージに表示されたチェーンボーナス(ダメージ%)が上昇してより多くのダメージを与えられます。さらに集中攻撃してゲージが満タンのときに一撃を加えると、敵は大きく体勢を崩して「ブレイク」します。ブレイク状態の敵を攻撃すれば、大ダメージを与えることができます。またブレイク中は、異なる効果を発揮するアビリティもあります。





シネマティックアクション

バトル中、イベントシーンが挟まり「シネマティックアクション」というモードに突入することがあります。 シネマティックアクションが始まったら、画面に表示される指示に合わせて、対応するボタンや左ス ティックをタイミングよく入力してください。ここでの入力の結果によって、敵の攻撃を避けたりといった 行動が発生し、バトルの展開などに変化が現れます。



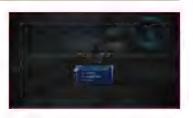


攻撃の選択

シネマティックアクション中には、行動の選択肢が表示されることもあります。プレイヤーの選択によって、カットシーンやバトルの進行が変化します。

ポーズメニュー

バトル画面やフィールド画面などでSTARTボタンを押すと、ボーズメニューが表示されます。ボーズメニューには、ゲームを終了してタイトル画面に戻るほか、ゲームを快適に進めるための機能が用意されていますので、どの画面でどんな機能が使用できるかを確認しておきましょう。



リスタート(バトル画面)

バトルの途中でボーズメニュー(STARTボタン)を開き、「リスタート」 を選ぶことで、バトル直前の状態からやり直すことができます。リス タートすると消費したアイテムが元に戻り、与えたダメージがリセット されます。



ヒストリアクロスに戻る(フィールド画面)

フィールドでボーズメニュー(STARTボタン)を開き、「ヒストリアクロスに戻る」を選ぶことで、ヒストリアクロス画面に行くことができます(選択肢が表示されないタイミングでは、戻ることができません)。また、このときにオートセーブで現在のゲームの進行状況などが自動的に記録されます。その時空エリアではセーブした時の進行状況が保持されますので、その場所でのエピソードを一時中断して、ほかの好きな時空エリアを旅することができます。



セーブ (フィールド画面)

フィールド画面でポーズメニュー(STARTボタン)を開き、「セーブを する」を選ぶことで、自分でセーブをすることができます(選択肢が表示されないタイミングでは、セーブできません)。

※セーブデータをロードすると、ヒストリアクロスからゲームが再開されます。時空エリアを選べば、セーブされた地点からエピソードの続きを遊ぶことができます。



スキップ (イベント画面)

イベントシーンはSTARTボタンで一時停止することができます。また、一時停止中に「スキップ」と表示される場合はBACKボタンでそのシーンをスキップできます(一時停止しても「スキップ」の表示がでないシーンは、スキップすることができません)。人々との会話シーンやフィールドで移動中に発生する「LIVE」シーンも同じ方法でスキップできます。



モンスター

バトルで敵モンスターを倒したときに、「モンス タークリスタル」と呼ばれるアイテムを入手することがあります。モンスタークリスタルを入手すると、 それを落としたモンスターを仲間に加えることが できます。



召喚レイド

仲間にしたモンスターから3体を選んでパラダイムに組み込むと、バトルで戦わせることができます。この組み合わせが「召喚レイド」です。モンスターをパラダイムに組み込むには、Yボタンでメインメニューを開き、「編成&作戦」を選んでください。編成&作戦メニューから召喚レイドを選ぶと、モンスターを編成し、パラダイムに組み込むことができます。バトル中にパラダイムを切り替えることで、異なるモンスターを次々に召喚することも可能です。



シンクロドライブ

仲間のモンスターはそれぞれ必殺技を持っています。モンスターがバトルに参加した時間に応じて、画面右下の「シンクロドライブ」のゲージが上がっていきする。ゲージが MAXになった状態で X ボタンを押すと、それぞれのモンスターの必殺技が発動します。必殺技によっては、すばやくボタン入力すると効果が上がるものがあります。どのボタンを押せばよいかは、技が始まる前に画面に表示されますので、その指示にしたがってタイミングよくボタンを入力しましょう。



モンスターカスタマイズ

仲間にしたモンスターは、「モンスターカスタマイズ」によって名前を 変えたり、オシャレをさせたりできます。モンスターカスタマイズを行う には、Yボタンでメインメニューを開き、「モンスターカスタマイズ」を 選択してください。



デコレーション

モンスターの装飾品を使って、モンスターにオシャレをさせます。なお、 デコレーションはバトルの能力値などには影響しません。自分好みの スタイルで、モンスターを着飾ってみましょう。



名前を変更する

モンスターの名前を、あらかじめ用意されたタイプ別の名前リストから 選んで変更したり、「ランダムセレクト」で自動的に変更したりできま す。また、「デフォルトに戻す」で、変更前の最初の名前に戻すこと ができます。



アビリティ継承

ほかのモンスターから「アビリティ継承」 することで、そのモンスターを 強化します (→P.38)



解放する

仲間モンスターをリストから外して解放します。解放したモンスターと モンスタークリスタルは手元からなくなってしまいます。



パラダイム

キャラクターは6種類のロール (→P.32) を使い分けて戦います。ロールを変えると使えるアビリティが変化し、行動パターンも切り替わります。どのキャラクターがどんなロールを使って戦うか、その組み合わせを決めるものが「パラダイム」です。パラダイムの編成は、メインメニューの「編成&作戦」で行います。ロールの組み合わせを変えることで、攻撃型や防御型など、さまざまなパーティーを編成することができます。





編成&作戦

バトルでさまざまなパラダイムを使い分けるには、 あらかじめメインメニューの「編成&作戦」で設定 しておく必要があります。仲間モンスターをバトル に参加させるのも、「編成&作戦」メニューの「召 喚レイド」で行います。



召喚レイド	最大3体の仲間モンスターをパラダイムに組み込みます。	
パラダイム編成	キャラクターのロールを設定し、パラダイムを編成します。	
オートセレクト	自動的にパラダイムを編成します。	
パラダイム削除	セットされたパラダイムを削除することができます。	

パラダイム編成での操作

Υボタン	パラダイムの組み合わせをセーブ/ロードします。
Χボタン	バトル開始時のパラダイムを設定します。

パラダイム編成

キャラクターのロールや召喚するモンスターを設定し、パラダイムを編成することができます。パラダイムは、最大6種類まで登録できます。セッティングデッキからパラダイムを選び、パラダイムを自由に編成することも可能です。パラダイムの登録順を並び替えれば、パトルでの選択時の並び方も変わります。選びやすい順番にあらかじめ並べておきましょう。



パラダイムチューン

集中攻撃など単体への効果を優先するか、範囲攻撃など広範囲への効果を優先するか、パラダイムごとに「作戦行動」をチューニングすることができます。「パラダイム編成」を選ぶと、それぞれのパラダイム名の右に [TUNE] というアイコンがあります。作戦行動を変更したいパラダイムを選択後に、左スティックを左に倒すか、方向パッド左でパラダイムチューンのアイコンを選び、Aボタンを押してください。3種類の作戦行動が表示されますので、どの作戦にするかを選び、Aボタンで決定してください。



A 2

ノーマル:ロールの行動特徴に 従う通常の作戦です。 グロス:集中攻撃など単体への 効果が優先される行動になります。 ワイド:範囲攻撃など広範囲への 効果が優先となります。

チューニングしたパラダイムはTUNEアイコンが変化し、「ケルベロスX」のようにパラダイム名にアルファベットがつきます。 クロス(単体効果重視)の場合は「X」、ワイド(範囲効果重視)の場合は「W」です。

- パラダイムシフト

パラダイム編成でセットしておいたパラダイムは、バトル中にいつでもパラダイムシフト(作戦変更)ができます。パラダイムシフトする場合は、LBでパラダイムメニューを開き、方向パッドの上下で変更したいパラダイムを選び、Aボタンで決定します。パラダイムシフトに制限はないので、状況に合わせて使用していくことがバトルを有利に進めるポイントになります。パラダイムシフトして、キャラクターのロールが変わると、コマンドや戦闘時の思考だけではなく自分と仲間へのポーナス効果もつきます。



ロール

ロールには、攻撃重視の「アタッカー」や回復専門の「ヒーラー」など6種類が存在します。本作ではリーダー以外のキャラクターとモンスターは AI (人工知能) によって行動しますが、キャラクターはロールの設定によって行動パターンを変化させることもできます。ロールの設定は、メインメニューの「編成&作戦」→「パラダイム編成」で行います。



ロールの種類

ATTACKER (アタッカー)

もっとも攻撃力が高いロール。物理攻撃、魔法攻撃ともに成力が高く、アタッカーの攻撃でたまったチェーンゲージは通常よりも減りにくく、ブレイクを狙いやすい特徴があります。

【ロールボーナス:仲間にも少し同じ効果】物理・魔法攻撃の威力アップ。



BLASTER (プラスター)

火・氷・雷・風などの属性攻撃が特色。異なるアビリティのコンビネー ションでチェーンボーナスがアップし、敵に与えるダメージが増えま す。敵の弱点である属性で攻撃すれば、ボーナス上昇率はさらに アップします。

【ロールボーナス:仲間にも少し同じ効果】チェーンボーナスのアップ。



DEFENDER (ディフェンダー)

敵の攻撃を引き受けて、仲間を守るロール。防御に特化していて、 受けるダメージを減らしたり、自分を攻撃した相手に反撃するアビリ ティを操ります。アビリティ「挑発」が成功すると、チェーンゲージの 持続時間がアップします。

【ロールボーナス:仲間にも少し同じ効果】物理・魔法耐性のアップ。



JAMMER (ジャマー)

敵の能力を弱めるアビリティを操るロール。攻撃力や防御力を下げるだけでなく、猛毒などのステータス異常も引き起こします。妨害・弱体系アビリティが成功すると、チェーンボーナスがアップします。 (ロールボーナス: 仲間にも少し同じ効果) 敵へのアビリティ成功率アップ。



ENHANCER (エンハンサー)

味方の能力を強化するアビリティを操るロール。攻撃力や防御力を 高めるだけでなく、味方の攻撃に火・氷・雷・風の属性を付与するア ビリティも使いこなします。

【ロールボーナス:仲間にも少し同じ効果】強化・防御系アビリティ の持続時間が延長。



HEALER (ヒーラー)

HPの回復やステータス異常の治療、戦闘不能の仲間を復活させるアビリティを操るロール。複数のステータス異常を治療するときは、最後にかけられた異常から回復していきます。

【ロールボーナス:仲間にも少し同じ効果】回復アビリティ・回復アイテムの効果をアップ。



モンスターのロール

仲間にしたモンスターにはそれぞれ固定のロールが設定されていて、成長とと もにロール固有の能力アップやアビリティ修得をしていきます。パラダイム編成 では、モンスターのロールを確認しておきましょう。

属性

敵が特定の「属性 | を苦手とする場合、「属性攻 撃」で通常よりも大きなダメージを与えることがで きます。バトル中の「ライブラ」やエネミーレポート を使うと、火・氷・雷・風の4属性や物理・魔法 攻撃に対して強いか弱いかがわかります。ブラス ター以外のロールでも、エンファイなどエン系の アビリティを使えば、攻撃系アビリティに属性が 付加されて属性攻撃が可能になります。



状態変化

バトル中、敵・味方キャラクターの能力や状態(ス テータス)は、有利にも不利にも変化します。エ ンハンサーの強化・防御系のアビリティでパワー アップしたり、ジャマーの妨害・弱体系アビリティ で敵を不利に追い込むことで、バトルを有利に 進められるでしょう。ただし、敵も状態変化攻撃 をしかけてきます。その効果は最大8種類まで重 複するので、異常を無視しているとあらゆる能力 が低下することもあります。状態変化がもたらす 効果をしっかり理解して、早めの対応を心がけま しょう。



強化・防御系アビリティでの状態変化

キャラクターの攻撃力や防御力がアップします。アビリティの使用やアクセサリの装備で変化します。



強力(プレイプ)

主に物理攻撃で与えるダメージが増加します。



堅守(プロテス)

主に物理攻撃で受けるダメージが減少します。



強魔(フェイス)

主に魔法攻撃で与えるダメージが増加します。



主に魔法攻撃で受けるダメージが減少します。



加速(ヘイスト)

ATBゲージがたまる速度がアップします。



気迫(ガッツ)

相手の行動を中断しやすく、自身の行動は 中断されにくくなります。

弱体・妨害系アビリティでの状態変化

ステータス異常によって、キャラクターの能力が低下します。対応するアクセサリの装備や、アビリティ「ベール」で 耐性をつけ、異常を防ぎましょう。また、こうした異常はアイテム「万能薬」やアビリティ「エスナ」でも治療できます。

激痛 (ペイン)

呪詛(カーズ)

弱心(デシェル)

物理アビリティが封印されます。 アイテム「痛み止め」で治せます。

魔法攻撃への耐性が低下します。

行動が中断されやすくなります。ブラッドダメージが

増加します。アイテム「聖水」で治せます。

ジャマーが得意とする弱体・妨害系アビリティでの状態変化



時間経過とともにダメージを受けます。 アイテム「舞消し」で治せます。



忘却(フォーグ) 魔法アビリティが封印されます。 アイテム「とんかち」で治せます。



弱守(デプロテ)

物理攻撃への耐性が低下します。



劣化(ウィーク)

火・氷・雷・風など各属性への耐性が低下 します。アイテム「ワックス」で治せます。

敵が使う弱体・妨害アビリティ



減力(デブレイ)

物理攻撃の威力が低下します。



遅延(スロウ)

ATBゲージがたまる速度が低下します。



減魔(デフェイ)

魔法攻撃の威力が低下します。



行動ができず、受けるダメージが増加します。

特殊な状態

死の宣告

「死の宣告」を受けるとカウントダウンが始まり、数字が0になると戦闘不能になってしまいます。 「死の宣告」は、エスナや万能薬でも治療できません。



破職(デスペル) 強化・防御系アビリティの効果が、

最新のものから順番に消去されます。 活性 (リジェネ)



時間とともにHPが回復します。 消去できません。



再生(リレイズ)

戦闘不能から復活するステータスです。 消去できません。

状態変化の相殺

相反する効果のアビリティをぶつけると効果が相殺され、打ち消さ れます。これを利用すれば、ヒーラーの代わりにエンハンサーが妨害・ 弱体効果を治すことができます。また、敵のパワーアップも、ジャマー のアビリティで解除することができます。



- バトルリザルト画面の見方 -

ここでは、バトル終了後に表示されるバトルリザルト画面の見方について説明します。バトルに勝利するまでの時間によって、評価が変わります。バトルにかかった「戦闘時間」が、バトルごとに設定された「目標タイム」より短いほど、高い「スコア」となります。このスコアによって、バトルの評価が「ランク」として星の数で評価されます。目標タイムで勝利した場合、三つ星の評価となり、最高ランクは五つ星です。ランクによって、入手するアイテムが変化したりしますので、効率的な戦法で、高ランクを狙いましょう。



目標タイム	バトルごとに設定されたクリア目標タイムです。
戦闘タイム	実際にクリアにかかった時間です。 この時間が目標タイムより短いほどタイムボーナスが高くなります。
エネミーポイント	敵モンスターごとに設定された得点です。
奇襲攻撃ボーナス	奇襲攻撃に成功するとボーナス値が加わります。
SCORE (スコア)	エネミーポイントやタイムボーナスなどが加算された得点です。
RANK (ランク)	スコアによって、バトルの評価が「ランク」として星の数で表示されます。 最高ランクは星5つです。
CRYSTAL POINTS (クリスタルポイント)	「クリスタリウム」でのキャラクター成長に必要なクリスタルポイントの獲得数です。
GIL (ギル)	アイテムや武器、アクセサリの購入に必要なギル(お金)の獲得数です。
RECENT BATTLE TOTAL (リセント パトル トータル)	バトルスコアの最新20回分の合計が表示されます。

クリスタリウム

キャラクターの能力アップや新たなアビリティの 修得は、メインメニューの「クリスタリウム」で行う ことができます。バトルやフラグメント入手で得た CP(クリスタルポイント)を消費して、ルートを進 み、新たなクリスタルを取得していくことでキャラ クターが成長していきます。



キャラクターの成長

1.成長させたいロールを選択

クリスタルは、ロールの特徴となる能力を引き出します。秘められた 能力値は、アタッカーは物理攻撃が上がりやすく、ディフェンダーは HPが上がりやすいなど、クリスタルに割り当てるロールによって変 わります。育てたいロールをクリスタルごとに自由に割り当て、キャラ クターを育てていきましょう。



2.大きなクリスタル取得で成長ボーナス値を獲得

大きなクリスタルは、ロールの能力を大きく引き出します。大きなク リスタルを取得したときに引き出される能力値には、ロールごとに「ア タッカーライズ」「ブラスターライズ」などの成長ボーナス値が加わ ります。大きなクリスタルにどのロールを割り当てるかが、キャラクター 成長のポイントになります。



3.ロールのレベルアップとアビリティ取得

クリスタルをひとつ取得すると、ロールのレベルは1上がります。アビ リティの入手レベルは、直近のものが画面右下の修得可能アビリ ティの一覧に表示されており、成長ルート上でも確認できます。



BATTLE / TIPE

クリスタリウムのレベルアップ

クリスタリウムには何段階かのステージがあります。そのステージ のクリスタルをすべて取得すると、クリスタリウムは自動的にレベル アップして新しいルートが始まります。クリスタリウムがレベルアップ したときに、「新しいロールの解放 | や「アクセサリ装備能力の強化 | 「ATBレベルアップ など、いろいろなボーナスが選べます。



モンスターの成長

1.与える成長アイテムを選択

モンスターもキャラクターと同じようにクリスタリウムで成長させること ができます。モンスターの成長には、バトルなどで手に入れるさまざま な「モンスター成長アイテム」から引き出したクリスタルパワーを使い ます。成長アイテムにはグレードがあり、モンスターのクリスタリウム がレベルアップするとグレードも上がっていきます。



2.アビリティの継承

モンスターは、ほかのモンスターから「アビリティ継承 |をすることで強 化できます。メインメニュー「モンスターカスタマイズ」からモンスター を選び、「アビリティ継承」を選ぶと、ほかのモンスターのアビリティを 継承することができます。コマンドアビリティとオートアビリティはロー ルが同じ系統のモンスターから継承できます。特性アビリティは、す べてのモンスターから継承できます。ただし、アビリティを移植したモ ンスタークリスタルは失われてしまいます。



♦ゲームのヒント&豆知識

ここでは「ファイナルファンタジーXIII-2」をプレイするにあたってのヒントや、 知っておきたい豆知識などを紹介します。

基本操作・フィールド編

ゲートの種類

ゲートには3つの種類があります。金色に輝くゲートは、女神の導き を受けた特別なゲートです。起動するには、ゲートごとに、ただひとつ の特別なオーパーツが必要です。水色のクリスタルゲートは「ワイル ドオーパーツ」を使えば開くことができます。ワイルドオーパーツはひと つではなく、いろいろな時空エリアで手に入りますが、ゲートを開くと 消滅してしまいます。黒く焼け焦げたゲートは、セラとノエルがその時 空エリアに現れた時に使ったものです。近づいてAボタンで調べる と、ヒストリアクロスに戻ることができます。



サーチライトでモンスター同群

ヤシャス山の暗がりに潜む強力なモンスター「ベヒーモス」は光を嫌 います。ベヒーモスが出現しても、光の中に逃げこめば、モーグリク ロックは安全な状態に巻き戻っていきます。モーグリクロックが緑色 に戻るまで耐えたら、次のライトへ進みましょう。また、サーチライトの 光の動きにあわせて進めば、戦闘を回避することができます。周囲の 状況を見極めながら、強力なベヒーモスを避けて進んでいきましょう。



ダディベアの地獄クイズ

神出鬼没のクイズ教官「ダディベア」の出す「地獄クイズ」に正解 すると、スペシャルなごほうびがもらえます。ダディベアはどこかの時 代のとある都市にいますが、見つけるのはとても大変です。街の人 のつぶやきに耳を傾けて、目撃情報を聞き逃さないようにしましょう。



バトル編

ブラッドダメージ

ある種の強力な攻撃は、生命力そのものを奪う「ブラッドダメージ」を 与えます。この攻撃を受けたキャラクターやモンスターは、HPの最 大値が下がってしまうので、「ブラッドボーション」を使って回復させま しょう。減ってしまったHPの最大値は、戦闘が終われば回復します。



属性耐性と物理・魔法耐性

バトルでは、属性耐性よりも物理・魔法耐性のほうが優先されます。 たとえば、雷属性が弱点だが魔法攻撃は無効な敵を、雷属性の魔 法「サンダー」で攻撃したとします。雷属性が弱点であろうと「魔法が 効かない」という耐性が優先されるので、ダメージを与えられません。 この場合、雷属性の物理攻撃「スパークブロウ」を使えば、弱点属 性をついて大ダメージを与えられます。しかし物理・魔法攻撃がとも に効かない。難敵も存在します。強そうな敵と遭遇したら「ライブラ」な どで情報を確認して、慎重に戦いましょう。



モンスタークリスタルの入手方法

バトル中、モンスターをクリスタルに変化させる確率を上げる方法が あります。モンスターは、モンスター必教技(シンクロドライブ)でトドメ を刺されるとクリスタルになりやすいです。必教技のアクション入力 に成功し、シンクロ率が高いほどクリスタルになる確率が上がってい きます。モンスターの仲間を増やしたい場合は、積極的にモンスター 必殺技を使ってみましょう。



連鎖アビリティ

メインメニューの「装備」で武器・アクセサリを選ぶとき、画面右側には、その品が備えている「特性アビリティ」が表示されます。この時、特定の品を組み合わせると、相乗効果によって新たなアビリティが追加されることがあります。それが「連鎖アビリティ」です。連鎖アビリティには多くの種類があるので、装備品の組み合わせをいろいろ試して、隠されたアビリティを探してみましょう。



モンスターの隠された能力

異なるロールのモンスターから「アビリティ継承」を繰り返すことに よって、シークレットアビリティを身につけることがあります。モンス ターの特徴をいかして、強力な仲間を育てましょう。



カジノ・イベント編

スロットマシンの好・不調

スロットマシンで役がそろったとき、絵柄が光ったり、マシンそのものが変化を起こすことがあります。これを「確率変動状態」といい、いつもより役がそろいやすくなります。確率変動状態には、いろいろな見た目がありますので、注意深く観察してみましょう。また、スロットマシンは時によって「ご機嫌」があるらしく、この確率変動にも影響するようです。スロットのご機嫌は、マシン近くにいるアシスタントに聞いてみましょう。



チョコボの引退撤回

RPがなくなってレースに出せなくなったチョコボは、預けなおして再度レースに参加させることもできます。ただしクラスの解放度合いは最初からやりなおしになるうえ、チョコボのレベルが同じなら能力やRPも前と同程度です。より高みを目指したければ、チョコボをクリスタリウムで成長させてから、また預けるのがよいでしょう。



『XIII』のセーブデータで特別アイテム入手

「ファイナルファンタジーXIII」のセーブデータがデータ保存機器にある 状態で「NEW GAME」を始めると、特別なアイテムが手に入ります。



パラドクスエンディング

セラとノエルの行動によるパラドクスが生んだ新たな歴史が導く物 語の終わり。それが「パラドクスエンディング」です。ヒストリアクロス には、複数のパラドクスエンディングが隠されていますので、すべて の結末を導きだしましょう。



ダウンロード コンテンツについて

「ファイナルファンタジーXIII-2」では、製品版発売以降、キャラクターのコスチュームや追加ボスモンスターなどの魅力なアイテムが順次配信されていきます。ゲームをより深く楽しめるものになっていますので、どうぞご期待ください!



製品・サービスに関するサポート情報はこちらまで

【スクウェア・エニックス サポートセンター】 http://support.jp.square-enix.com/ ※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。ご意見やご要望などもスクウェア・エニックス サポート センターをご利用してきい。





Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc.
Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2011 by RAD Game Tools, Inc.

© 2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

Xbox, Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。